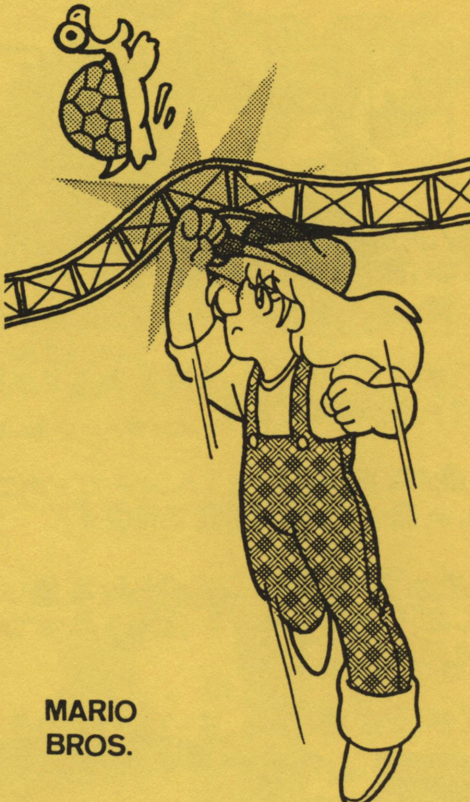


MARIO
BROS.

Vol. 6

ゲームフリーク

New Gameの紹介

GRAPLOP

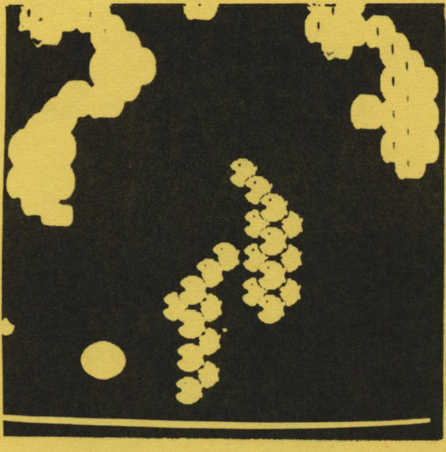
そもそもニューゲームの紹介は、某AMライフなどが、ひんぱんにやっているので、必要ない訳ですが、AMライフとは一味ちがう紹介をしますので一読して下さい。

① 赤ボタンを押すと、スクリーン全体を上へあげられます
青は反射角度の調整です。

② ボールを連続17回うつと、ハンバーガーのコックが2001点のボーナス点を持ってきます。

③ 画面の左右上部のすみっこにボールを追いつめて、連続してボールを打つと、次々と2001点づつボーナスがはいります。

④ グラップをまとめて落とすと、ボーナスキャラクターが出現します。（左の写真参照）



1000 pts	サカナ
1500 pts	サソリ
3000 pts	ユーフォー
5000 pts	ヌード
10000 pts	マージャンパイ
30000 pts	全部のキャラクターのフラッシュ！

1ページだとこれしか紹介できないのでした。あしからず

ジッピーレース

アメリカ大陸横断レース

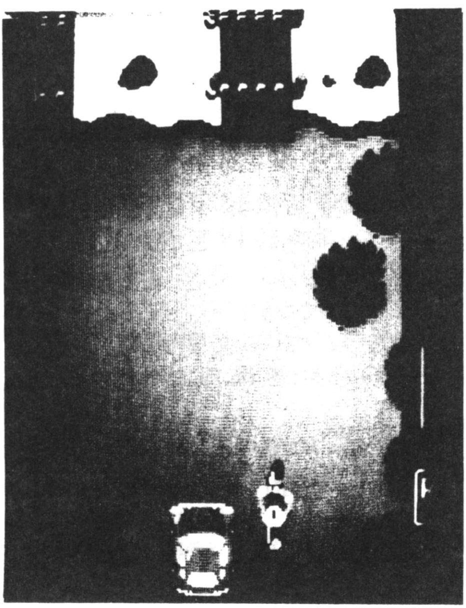
Zippy Race

講師 ISG

プレイヤーはオートバイを操作し．自動車と競争しながらアメリカ大陸を横断．走破するゲーム．ロサンジェルスからスタートし．ラスベガス．ヒューストン、セントルイス、シカゴとそれぞれチェックポイントを通過し、最終ゴールはニューヨーク。

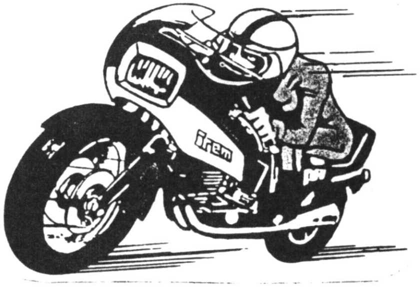
講座1. オンロード対策

オンロード：舗装された道路にそって進みます．ウィリーゾーンあり．



オンロードでは．くとゆーよりは．オフロードでも言えることですが，テクニックうんぬんと言うより以前にコースを覚えることが一番大事です．
画面のスクロールが速いので．行きあたりばったりに走るのは．つらくなります．

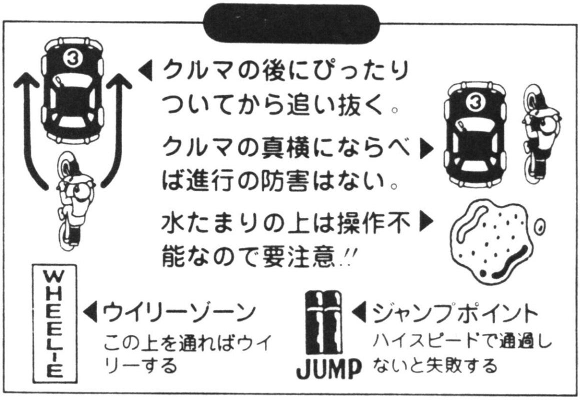
オンロードでは．ウィリーゾーンが出現しますが．これは．ウィリーすると．ハンドルコントロールできなくなって．かえって不利ですから．余裕がある人だけやりましょう．
ウィリーは700PTSです

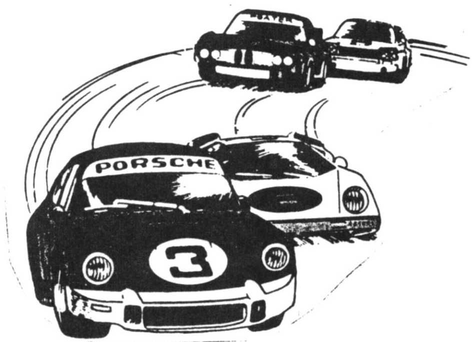


ウイリーしたあと、目の前に車が走ってる時、そのまま突っこむとこけます。こけない為には、ブレーキをかけましょう。

車を抜く時は、その車を誘導しながら抜きましょう。どーいう事かと申しますと、自分の前に車が走ってる時、少し自分のオートバイを右(或いは左)に寄せます。すると前の車も右へ寄ります。そこで空いた左へ抜けるのです。これは基本テクです。

それから、コース上にあるGAS缶は絶対にとらねばいけません。車1台抜くより缶1つ取る方が大切です。





4車線、3車線ある道路では必ず中央車線を走って下さい。何故ならば、突然1車線減る時がくるからです。
もちろんコースを覚えてしまった人なら心配無用ですけど…

オンロード後半にある蛇行車線では、無理に車を抜いてはいけません。スピードをこまめに調節して、車と同じスピードで走って下さい。

講座2. オフロード対策

オフロード：舗装されてない道路. ジャンプゾーンあり.

オフロードでは. オイル（GASの缶）を如何に上手く取るかということがネックになります.
おおよそ缶の位置は左・真中・右へと順に出てくるみたいです.
中には. 2つも3つも連なって置いてある時があるので. やっぱりコースを覚えて. 缶が出るのを予知しつつプレイして欲しいですね.

それと. オフロードでは. あまり. 車を抜くことに気をとられないことです. 何しろ障害物が多いですからね. 速くいきたい気持ちはわかりますが. ぶつかってこけるよりは. マイペースで走りませう.

ジャンプゾーンがひんぱんに出現します. オフロードでは. 車があまりでてこない（オンロードより）ので. ぶつかる危険性は減ってます. できるだけジャンプしましょう.
万一. ぶつかりそうになったら. ブレーキかければ大丈夫！

終わりの方のトンネルロードのところは. 車を抜こうとしてはなりません.
車と同じ速度で走って下さい.

1口メモ

無数に出てくるように見える車も. 実は. 画面中に最大2台しか存在しないのです.

得点システム

クルマ1台抜くと. 500pts
ガソリン（GAS缶）1つ　500pts

点数（200とか1000）の上を通過するとその点を加算.
ウィリーゾーン・ジャンプゾーン通過すると 700pts

講座3.　ゴール直前対策

SEGAのターボの如く.突然遠近法のシーンになります.
これは.向こうからくる対向車をよけるゲームシーンです.

対向車は.オートバイが右にいれば右.左なら.左.中央なら
中央にやってきます.(ちゃーんとねらってやってくるのだ!)

従がってコツは.オートバイを右か左の端に寄せて.対向車
が出現した途端.反対側へ逃げます.これぞコツです.

ゴールへ行ったら.BONUSになって次へ進みます.
1200ccのレースのあとはずっーと1200ccレースです.

感想 BY ISG.

オンロードを走ってる時.ライダーの服がバタバタとなびいていたり.
オフロードでは.ハンドルをユラユラさせて走っているのが.仲々
良い演出で感涙モノですね.
でも.最後ゴール前に急にシーンが変わるのがよくないです.
あれは.まるっきりSEGAターボの世界ですよ.

評価 BY ISG.

このゲーム.アイレムのひさびさのヒット作ということもあって仲
々の出来だと思います.
私の独断で点数をつけますと.10点満点で6点ぐらいでしょ
うね.
今後も.おもしろいゲームをつくって頂きたいものです.

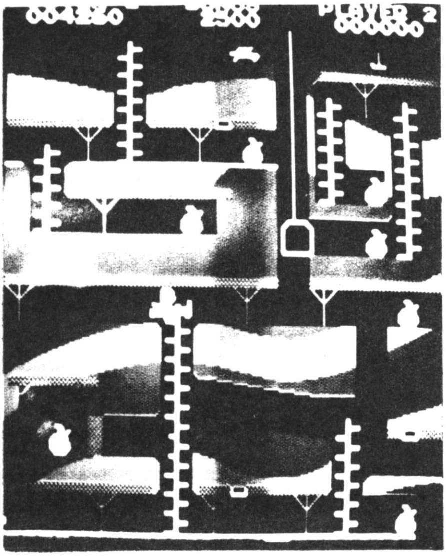
FIN.

GAME INFORMATION

タイトーのクイズマシン・アメリカ横断ウルトラクイズの話. このマシン100円玉を入れない時にやってるデモクイズの時でも, 答を押せるのです. 合ってればニコちゃん・ちがうとコマッタちゃんの顔！

ナムコのパック&パルは. 主に外国へ向けて発売されてますが. このゲーム中にミルちゃんという可愛いキャラクターがでてきますね. なんと. 外国向けのパック&パルはミルちゃんの代わりに犬がフルーツを持って歩くのです. (キャラクターだけ変えてある)
ゼビウスにも犬の隠れキャラクターがでてきますが. どーしてナムコは犬とギャラクシアンが好きなんでしょー？
ちなみに. このゲーム. 制作された当初は. ディグダグのファイガーなども登場するオールナムコキャラクターゲームだったそーです.

日本で1番ゲームのプレイヤーレベルが高いのは. 高田馬場(東京)であるのでした. とにかく. 1度行った人ならば. 知ってると思うが. 常識はずれなハイスコアーを出す人達がうようよいるのー！ 目をとじたまま. Qバートをプレイし. 10万PTSだす人(目をあけると. ゲームが終わらんそーです)がいたりするのです.
あー. おそろしい



世界の論調

ビデオゲームは「非行より人生学ぶ場」

ゲームセンターは非行の温床とばかり、外国でも規制の動きが目立つ。だが、このほどアメリカでビデオゲームの功罪を報告する学会が開かれたところ「このゲームは頭を強くする」との擁護論の方が多かったそうな。

◇

「この種の研究はまだ前例が少ない。たとえばロサンゼルスのゲームセンターで少年ら千人を対象にしたインタビュー。ハーバード大学で行われた会議でこの結果を報告した南カリフォルニア大学のデビッド・ブルックス氏によると、インタビューを受けた少年の大半は成績も平均以上で、学校をずる休みなどしたことはなかったという」

「ゲームセンターは非行の温床どころではなく、むしろ少年たちの社交場になっているとブルックス氏は結んでいる。また、ゲームセンターの雰囲気について『九番ホールはどうだったなどと雑談しているゴルファーのようなもの』と説明。ゲームセンターで麻薬や飲酒がはびこるという話は、全く的はずれだとも断定している。酔っ払っていたり、麻薬でフラフラになっていたのでは当然、ゲームのスコアも落ちるわけだ。また、ビデオゲームで上達に努めることは、思春期の良いはけ口になっているともいう」

「若者たちがゲームに熱中する理由について、カンサス大学のジェリー・チャフィン教授は、こうしたゲームが状況に素早く対応していく高い反応力を要することを指摘した。時には一分間の操作回数が百回以上に達することもあるという。これがゲームを興味あるものとしているとチャフィン氏は述べている」

「ゲームの内容が戦闘など暴力的なものに偏っているのはだれでも認めるところだ。しかし、複雑なゲームになると、同時にいろいろな事柄が多発することから、それに対応するために帰納的思考法を養うことができると、カリフォルニア大学ロサンゼルス校のパトリシア・グリンフィールド教授は論じている」

「たとえば、引力に逆らいながら飛行し、敵の攻撃をかわしたり、ミサイルを発射したりするゲームになると、子供には相当、複雑な判断力が要求される。同教授はこれを〝平行処理〟と呼んでいる。様々な状況について同時に評価を下す能力のことだ。『ビデオゲームは人生そのものかもしれない。観察することでまず学び、判断したり、決断を下さなければならないから』とは同教授の弁だ」（6月6日付、米「タイム」誌）

TIME

読売新聞に載ってる世界の論調から転載しました。

セガ社のザクソンで10面目をクリアーすると、シルバーカップと呼ばれるコーヒーカップがでてくるそーです。
ザクソンは外国（アメリカetc）で大ヒットしました。

コ○ミの○○－○－というゲームは、テー○○社の○○○－というゲームに酷似したゲームの為、ゲームセンターに出回まわらずにおくら入りする模様。

セガ社のSUBROC3Dで、○○○○を○○○○の順で、○○○うつと、なんと20万pts 取ることができる。すごい！

ジャンプバグ（開発・豊栄、販売セガ）で、○○○のところで、○に○○○○○いると、GAME OVERになり、その後、クレジットが88はいる。

クレイジークライマー（日本物産）で、ハイスコア・ネーム登録の時、○○○○○○○○○○○と入れると、クレジットが2はいる。そのネームは登録後、変わったネームになってしまう。

ちなみにクレイジークライマーでは、○.○.○○を○○○にクリアーすると、○○において、ゴンドラが出てくる！
ゴンドラにのると、ある現象がおこるのだった。

この他にも、ゴリラ分解・看板抜けなど、色々できる。

伏せ字があるのは、公表できないということです。ごめんなさい。

ざ・げいむ

BEST 10

ビデオゲームファンジンなら、さけて通れぬ企画、それがベスト10なのです。今回は、我 TAJI CORP. の副総統石黒氏（ISG）の偏見ベスト10です。

10位　ジョイフル ロード

何故、面白いかというと、キャラクターのユニークさです。車から、手がニョキニョキでてきて、なおかつ、目まで付いていて、ガソリンがなくなると、おねむりになると言うシステムが感涙ですね。
10位にとどまった理由は、ストーリー性の欠如です。女の人の家へ、りんご・魚などをとらなくちゃいけないのがわかんない。

9位　バーニン ラバー

このゲームについては、ゲームフリークにとりあげていますが、3号にもうたわれいるようにゴールに着くまでに他の車を1台もクラッシュさせなければ50000点はいるという点が僕はうれしかったです。
9位にとどまった理由はいまひとつ底が浅いので、すぐに飽きてしまったことでしょう。
バーニン（燃えている）ラバー（衝突）という意味です。

8位　ディグダグ

プーカー ファイガーをふくらまして殺しますが.岩を利用することで相手をいっぺんに殺すこともできるのがなんとも気持ちよかったんですよね.ストーリー性にたけてるし.BGMも高く評価できましょう.

7位　チャンピオンベースボール

これについてもVol.4に特集してあります.で.なんといっても選手の名前をみたとき 思わず涙が出ました.ハンカチでぬぐってしまいました.
あれだけの4文字の名前を考えるアルファ電子さんの苦労が目にしみたのです。
ゲーム内容の方は.野球盤をビデオゲームにしただけではありますが盗塁やピンチヒッターなどが組まれている点がまたうれしく再びハンカチで目をぬぐってしまうのです.
しかし.観客や選手の絵が雑であったのが残念でした.

6位　プーヤン

ゲームそのものは敵をやっつけるだけで対したことはないのですが母親が子を必死に助けるという現代ではあまりみられなくなった光景が僕は.好きですね.
それから音楽(B.G.M)がいいです.コナミのゲームってどれも音楽が優れていて.ゆーことないと思います.

5位　ペンゴ

ペンゴの愛らしさ!
ダイヤアイスを3つならべた時にスペアのペンゴがいっしょに足を動かしているところが愛らしい.
スノービーのあのぷよぷよした格好もにくめないんですよね.

4位　ドラキュラ

このゲームは知らない人も多いと思うので説明から. メーカーは, 今ではあまりきかなくなったテクノン工業です.
画面上部中央にあるドラキュラの館から出てくるドラキュラやコウモリをやっつけつつ, 画面下部中央にねむっている女の人を守るというもので, 自分がドラキュラの館に十字架をうちこんでも1面終了ですがなんといってもやっていると正義感がこみあげてきて, とてもやりがいのあるゲームでした。今では全国どこをさがしてもなく.(別にさがしたわけではないけど)悲しい次第です.

3位　ゼビウス

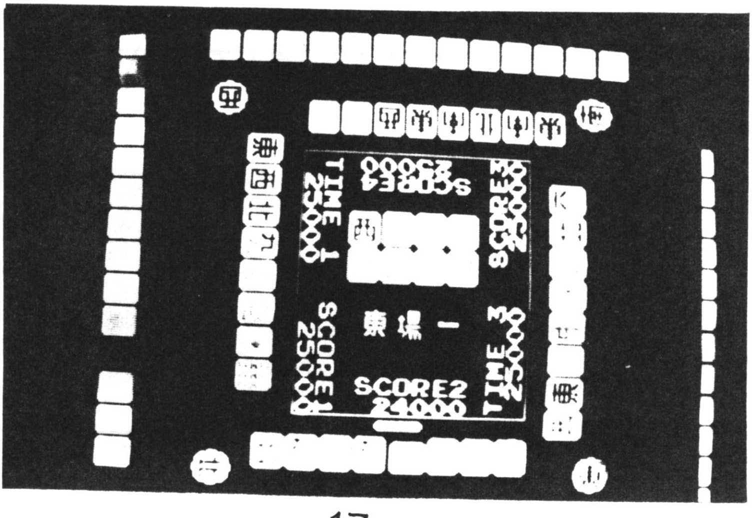
本誌2号でとりあげましたが数ある秘密基地とスペシャルフラッグなどの隠れキャラが優れたものです. うまければいくらでも続く(あたりまえか)とても優れたゲームでした。絵もきれいだったし, 言う事はなにもありません. しかし, あえて文句を言わせてもらえば, ザカートの出現の仕方がむかついたんですよ. でも, ここまで出来たのは流石ナムコさんですね.

2位　ミサイルコマンド

このゲームは、知らない方も多いと思いますので内容をいうと、画面の上から降ってくるICBMといわれるミサイルを防ぎ、都市を守るというものですが、"自分が都市を守るのだ"という正義感と512、513にある倍率256倍というすさまじく得点が入る面のが好きです。

1位　スペースインベーダー

現代のビデオゲームの基礎ともいわれているゲームです。
これほど優れたゲームはないでしょう。
ビデオゲームを新聞、テレビ、ラジオにメジャーさせ、ついには、攻略法の本まで出るという素晴らしいゲームでした。
毎日鬼のようにプレイしたものです。



GAME質問箱

Question

ゲームフリークVOL.4のP.14に、ゼビウスで隠れメッセージがでる。と書いてありましたが、どーやってだすのですか？教えて下さい。

Answer

ゲームが始まったらすぐ、ソルバルウを画面右下へ寄せ、ブラスターを落とし続けて下さい。トーロイドがソルバルウの横に来た時、「namco ORIGINAL program by EVEZOO」とでて、10 pts はいります。
ちなみにコピー品のゼビオスの場合は、「DEAD copy making copy under namco program」とでます。

簡単に書けるゲームキャラクターBEST5

BEST1	BEST2	BEST3
		
チャンピオンベースボールの球	スクランブルエッグの卵	マッピーの風船

BEST4	BEST5
	
ゼビウスの木	ゼビウスの残機

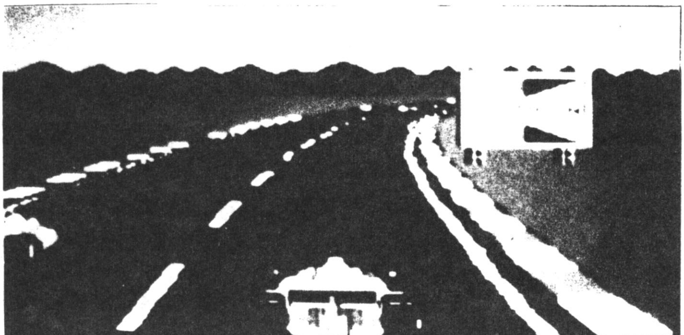
えへへへ。
どーです。見事でしょう
私は、会員No31です。
私をこれから、「ビデオゲームの掛布」と呼んで下さい！

LETTERS!

こんにちは.（おじゃまします）しかし最近になってTVゲームの種類がモノスゴイ数になってきましたよね. ニューゲームが入ってくると. 必ず1回はプレイしてみるんだけど. 1回目でドンドンいっちゃうのと. 全く得点できずにGAME OVERになるゲームがあります. 大体1回目の時は説明書（遊び方）とデモをみて即チャレンジするんだけど. やっぱり2.3回プレイして飽きるゲームが多い. 「質より量」の時代なのでしょうか?
（もちろんおもしろいゲームもあって. ロックンロープなんか1000万点いってもまだ飽きない）

話は変わりますが. ゲームフリーク誌は関東地方の読者が多いだろうから あまり分からないと思いますが. 私の住んでる四国徳島市には発売されたゲーム全てが入荷される訳ではないのです. だから時折大阪なんかへ行きますと. 見たコトもないゲームもかなりある訳でして. ○○○○○●●●●.

遅れましたが. 「ゲームフリーク誌」はスゴイ本ですね.
私共の作ってる関西・四国向けのローカルファンジンとは.
全く. 比べものになりません.（カナ?）
とにかく. こんなプロ指向のゲームファン'S団体があるコト



は、ヒジョーにうれしい事です。
ゲームフリーク編集部他のみなさん、今後とも、がんばって下さい。

（徳島・小山氏）

暑中お見舞申し上げます。
ゲーム狂の22歳の学生です。貴誌のようなビデオゲーム誌があることに、大変心強く思います。
ゲーム狂といえば、中学・高校の方が多いようですが、私のように、大学生で頑張っているのもいるんですよ。
（とはいっても就職も間近であまり熱中できませんが‥‥）
現在マッピーとジッピーレースに夢中になっているのですがマッピーはパターンが完全でない為、40万点しかいきません。是非、マッピーのパターン解析を特集して下さい。
貴誌のますますの充実を期待しております。

（千葉・深井氏）

（編集部から！）

徳島の小山さんは、AMPというゲーム愛好会をやってるんだそうです。私としても、こういった仲間が多いことを大変うれしく思います。お互いがんばりましょう。

千葉の深井さんは、22歳（大学生ですね）だそうで、たしかにゲーム狂の中では、年令的に高いようですが、当社の会員（社員か…）には会社員もいますから、御安心を。

感想募集

TAJI CORP.

ハガキでも、手紙でも大募集します。掲載した人には、当社特製びんせん・或いは、ゲームポスターをプレゼント

〒194 東京都町田市南大谷241-17-2

LOG IN vs GAME FREAK

えー、ログイン8月,9月号にゲームフリークの紹介記事が載ったのは、読者のみなさんは御存知だと思うけど、あれ以来、ログイン編集部の方とは、非常に仲よしになってしまったのです。そこでログイン編集人 雷門ビデ坊こと野々村文宏氏にゲームフリークについて語って頂くことになりました。
ではドーゾ

「困ったものである。近頃、帝都のゲエムセンタアに"ゲームフリーク"なるいかがわしい地下印刷物が横溢し、人臣の感情を悪戯に刺激し、世情の困乱をよりいっそう深めているときく。そればかりか、こともあろうか"ゲームフリーク"の主謀者、田尻某という男は官憲の眼をのがれ、堂々と"AMライフ""ログイン"などという一般大衆向け娯楽誌に己れの姿をさらし、売名行為につとめているときく。その内容たるや厚顔無恥、我田引水の極致であり、はっきりいって記事に名をかりた全面広告と呼んだほうが正しいだろう。こんな破廉恥な行為が許されてよいのだろうか!?
　しかも田尻某の身分をわきまえぬ奢り昂ぶりは、日増にそのヴォルテイジを上げ、ついに昨今に至っては、「オレはウルトラセブンのモロボシ・ダンに似ている。M78星人の生まれかわりこそオレだ。それが証拠に早朝5:56のテレビにはオレの姿が映っているハズだ」とまったくワケのわからない戯言を吐く始末である。未成年という社会的パスポートに甘え、ありとあらゆる癒着の限りをつくす田尻某をこのまま放置させておくことは、天が許しても人が許さない。じゃなかった。人が許しても天が許さぬ。てめえら、人間じゃねえ。たたき斬ってやる。である。なぁ、みんな。そう思わないかい?」

　いやはや まいったまいった。野々村さんも人が悪いですよ。僕はいい子です。厚顔無恥じゃないも～ん。
　という訳でメジャーなログイン野々村さんにゲームフリークについて(田尻某について?)語って頂きました。

うきうき へんしゅうぶ。

近頃おもしろいゲームがなくて、ゲームフリークのビデオゲーム講座のネタに困ってしまうのです。
でも次号は期待して下さい。すごいですよー。

次回予告

おまたせ、マッピーのテクニック＆バグ編をやります。
マッピーを255匹に増やす方法や、トランポリンの上に立つ方法など、AMライフもログインもやらない？ すごい特集です。限定部数だから買いそびれないよーにね！

ゲームファンジン紹介

ゲームフリークは立派なゲームファンジン（同人誌）だけど、実は、ゲームフリーク以外にもゲームファンジンはあるのですよ。一番有名なのは、高田アミューズメントマシン同好会（Tampa）と、ゼビウス1000万点への解法という本を作った中舎・うる星あんず両氏でしょう。両方ともAMライフ、ログインで紹介されてるのですよ。
他にも、徳島にも、AMPというゲーム愛好会があるし、当ゲームフリークでは、仲間がいて大変、心強い仕第です。

ゼビウス本PART2作成開始!?

すべてのナゾが解かれた！

田尻氏・めぞん一刻氏は、ゼビ本パート2を作る模様。乞う期待！

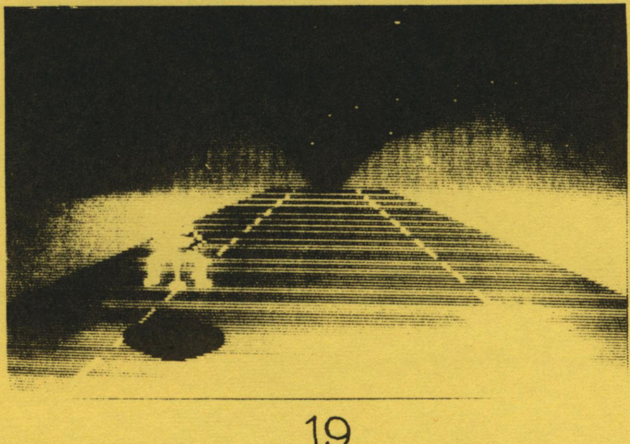
原稿募集

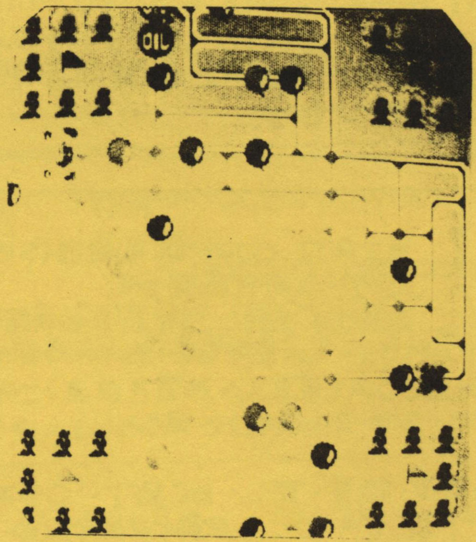
TAJI CORP.では原稿を募集しています.
ゲーム攻略法やレポートを書いて下さい.
下書き程度でいいですから(清書はこちらで)
レポート用紙に図入りで解析したものを.当TAJI CORP.
へ送って下さい.採用分には謝礼を出します.
ゲームについての質問.ゲームキャラBEST5.レターズ・イラスト.など
もどしどし送って下さい.幸運の人には謝礼がでるそーですよ.
送り先は裏表紙をドーゾ!

会員募集!

当TAJI CORPは利益団体ではありません.ゲーム研究機関です.
会員には.会合に出席したり.会員証の発行.アンケートの参加.AMショーへの見学など.数々の特典が‥‥
会費は3回分1000円(無記入の為替を送る)ですが.ゲームフリークをフリースペース(新宿)で買うという人は会費すら頂きません.
住所・氏名・年令・職業・TEL・自己紹介・「○号より購読」を明記して.下記へドーゾ.(会費わすれずにね)

〒194 東京都町田市南大谷241-17-2 田尻 智





乱丁・落丁は燃やして下さい。　　頒価　250円

ビデオゲーム専門誌 ゲームフリーク　通巻第6号

責任者＝田尻智　スタッフ＝石黒努

企画＝TAJI CORP.

発行所＝〒194 東京都町田市南大谷241-17-2

初版発行＝1983年8月30日